

O Sli.do como ferramenta de engajamento e interatividade em sala de aula

The Sli.do as a tool for classroom participation and interaction

Resumo: Este artigo é um estudo sobre o Sli.do e tem por objetivo descrever as potencialidades do referido aplicativo enquanto ferramenta de engajamento e interatividade em sala de aula. O estudo estabelece uma discussão sobre o uso de aplicativos na aprendizagem para que professores possam engajar e interagir com seus alunos tímidos durante o processo formativo. No texto, discute-se a influência que a timidez exerce na educação e apresenta o conceito de *app-learning*, no intuito de contribuir para o entendimento do emprego do Sli.do como um dos possíveis recursos para solucionar a problemática da timidez no ambiente acadêmico. Evidenciou-se que o Sli.do pode permitir que os alunos despertem, em si, o caráter participativo para que aprendam construindo, reconheçam suas competências naquilo que produzem, por meio de propostas que estimulem o engajamento e a reflexão dos conhecimentos adquiridos em sala de aula.

Palavras-chave: Aplicativos digitais. Sli.do. Timidez. Engajamento. Aprendizagem.

Abstract: This paper is a study about Sli.do and aims at describing its potential in engaging and promoting interactivity in the classroom environment. The study discusses how learning apps can be used by teachers to engage and promote student's interactivity, especially for those who are shy. The text discusses the influence that shyness has on education. Moreover, the study presents the concept of app-learning in order to contribute to further understanding of Sli.do as a suitable tool capable of solving the problem of shyness in the academic environment. Results evidenced that Sli.do encourages students' participation and support the learning-by-doing process, once it stimulates the development of students' skills by facilitating their engagement and understanding about the knowledge acquired during the classes.

Keywords: Digital apps. Sli.do. Shyness. Involvement. Learning.

1 Entrelaçamentos iniciais

A necessidade de debater sobre as consequências da timidez nos processos de aprendizagem não surgiu de modo aleatório. Deu-se a partir de uma análise sistemática dos estudos de Menezes (2011) e Han (2017), que apontam a existência de uma crise motivacional no cenário educacional provocada pela didática dos métodos tradicionais de ensino que, por muitas vezes, não permite o engajamento e participação dos alunos durante a sua formação.

Jean Carlos da Silva Monteiro

Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Professor da Faculdade Edufor. Maranhão, Brasil.

 orcid.org/0000-0001-8025-3670

 falcomjeanmonteiro@gmail.com

Sanny Fernanda Nunes Rodrigues

Doutora em Multimídia em Educação pela Universidade de Aveiro. Professora da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Maranhão, Brasil.

 orcid.org/0000-0001-8025-3670


 rodriguessanny@gmail.com

Recebido em 15/01/2020

Aceito em 20/03/2020

Publicado em 02/04/2020

eISSN 2594-4002

 [10.46551/ees.e202004](https://doi.org/10.46551/ees.e202004)



Tal crise demanda das instituições de ensino respostas educacionais, entre as quais propomos a utilização de novas ferramentas digitais para motivar e engajar os alunos de uma geração conectada, caracterizada por pessoas que convivem em diversos ambientes permeados de dispositivos móveis e *apps* (SILVA e PINTO, 2009) no processo de aprendizagem.

Mesmo convivendo em uma sociedade digital, que “[...] só pode existir sob a condição de troca sem barreiras [...]” (MATTELART e MATTELART, 2013, p. 66), na qual pessoas compartilham e interagem entre si, a timidez ainda é uma variante normal da condição humana. Ser tímido não é considerado uma dificuldade de aprendizagem, trata-se de uma problemática que nasce fora da escola, mas que pode se potencializar quando o processo de aprendizagem não dá entrada às novas metodologias ativas, estímulos e recursos para que os alunos despertem, em si, o caráter participativo para que aprendam construindo (AXIA, 2013).

Dito isto, este artigo aborda o uso de aplicativos digitais na aprendizagem para que professores possam engajar e interagir com seus alunos tímidos durante o processo formativo. Tem como o propósito responder ao seguinte problema de pesquisa: quais as contribuições do aplicativo Sli.do enquanto ferramenta de engajamento e interatividade em sala de aula?

Refletiremos acerca da influência que a timidez exerce no processo de aprendizagem e explora o conceito e as características da timidez na aprendizagem, do *app-learning* e do Sli.do, a fim de verificar como a integração deste aplicativo ajuda no engajamento de alunos, promovendo aos mais tímidos um novo espaço de interatividade.

No intuito de contribuir para o entendimento do emprego do Sli.do como um dos possíveis recursos para solucionar a problemática da timidez na aprendizagem, esta pesquisa abrange também uma análise do Sli.do, de modo a descrever o referido aplicativo, seus elementos e como os alunos podem se tornar mais engajados, interativos e compartilhar suas opiniões, online e em tempo real, utilizando essa ferramenta.

2 Timidez na aprendizagem

Segundo o Dicionário Aurélio¹, a timidez está atrelada à insegurança, de alguém que se sente envergonhado diante das pessoas. Reforçando esta afirmação, Casares e Caballo

¹ <https://www.dicio.com.br/timidez>

(2014) apontam a timidez como um comportamento social de um indivíduo que se encontra retraído, seja por questões de apatia, pensamentos negativos, indecisão, baixa autoestima, insegurança, julgamento negativo de si, submissão, medo ou ansiedade.

Em seus estudos, Axia (2013) explica que ser tímido é algo aparentemente normal da condição humana, que se desenvolve a partir das relações sociais, especialmente em momentos em que a pessoa fica frente às novas, diferentes e desconhecidas situações. Ainda segundo essa autora, atualmente a timidez está associada ao medo de falar em público, pois são em ocasiões como esta em que fica mais perceptível o reconhecimento das sensações físicas peculiares da timidez, como as mãos tremendo, o baixo tom de voz e o avermelhamento do rosto.

Apesar de interferir significativamente no bem-estar da pessoa, a timidez é um problema comportamental que pode ocorrer em silêncio, influenciando principalmente na realização de metas que se pretende alcançar na vida, sejam elas pessoais, profissionais ou sociais (CASARES e CABALLO, 2014).

Para a pesquisadora Casares (2016), a timidez tem sido uma grande vilã quando se trata do desenvolvimento educacional do indivíduo, isso porque ela, a timidez, se aloja no processo formativo e gera uma série de dificuldades, que impede o aluno de desenvolver habilidades necessárias para sua formação.

O ambiente educacional é repleto de novidade. É um espaço em que o aluno recebe o conhecimento e precisa testar/experimentar o novo (ALMEIDA e MAHONEY, 2014). Nesse momento, a timidez pode promover o isolamento do aluno visto que para ter essa vivência de testar/experimentar o novo em sala de aula torna-se necessário ao aluno um conjunto de competências cognitivas e metacognitivas, interpessoais e intrapessoais, ou seja, de motivação, engajamento e interatividade em sala de aula, dado que esses três elementos são de suma importância nas relações sociais e na humanização das pessoas no ambiente escolar e no processo de aprendizagem.

Quando o debate é sobre timidez e aprendizagem, Motta Filho (2015, p. 11) garante que “a consciência da incapacidade, o medo do fracasso diante dos outros, o receio do juízo alheio, a preocupação de que vai errar ou de que, acertando, não será compreendido” afeta a interação social do aluno tímido. O autor salienta, ainda, que o aluno tímido entra em constante conflito diante da vontade de acertar e tal questão o leva a não saber lidar com o erro.

As pessoas apresentam sinais da timidez desde crianças e, dessa forma, a socialização

e a aprendizagem são prejudicadas. A própria sala de aula integra um conjunto de relações comunicacionais, onde o aluno faz perguntas ao professor, conversa/interage com um colega, apresenta trabalhos individuais e em grupo etc.

Em todas essas situações, o aluno que é tímido ficará preocupado em errar e centrar a atenção dos outros colegas em seu erro, se considerando incapaz de realizar uma tarefa e até chegar ao ponto de deixar de fazer com medo de tentar (CASARES e CABALLO, 2014).

Em muitos casos, esse aluno — imerso em um contexto digital — fica isolado no canto, mexendo no celular e interagindo em ambientes *online* que talvez não ofereçam contribuições necessárias para a aprendizagem dele (AXIA, 2013).

Indaga-se, então, de que forma o professor pode realizar intervenções significativas que fortaleçam o desenvolvimento de um aluno cada vez menos tímido e mais seguro, capaz de assumir um papel ativo na sua própria forma de aprender, visto que suas experiências, saberes e opiniões devem ser compartilhadas entre os colegas e valorizadas no processo de construção do conhecimento?

Ainda não há respostas concretas para esta indagação, mas neste artigo abordam-se as teorias que cercam o *App-Learning*, em que se sugere a utilização de aplicativos que se apresentam como boas estratégias pedagógicas e ajudam a desenvolver a motivação, o engajamento e a interatividade entre professor, aluno e sala de aula (COUTO, PORTO e SANTOS, 2016).

Este estudo, por exemplo, investiga as contribuições do aplicativo Sli.do, que tem sido muito utilizado em contextos empresariais e pode ser aplicado em diversos espaços educacionais, podendo ser adaptado para diversos públicos e situações. A interatividade dos aplicativos oportuniza a colaboração entre os indivíduos na construção do conhecimento, além de proporcionar o compartilhamento de importantes questionamentos em qualquer lugar, em tempo real.

Na próxima seção, aborda-se o modelo de aprendizagem *app-learning*, conceituando e apresentando algumas contribuições do uso de *apps* em sala de aula, que a cada dia se tornam mais acessíveis e interativos, bem como sua utilização e os cenários para a sua aplicação.

3 App-learning

A palavra *app* é comumente encontrada no vocabulário das pessoas desta geração imersa em um contexto digital. Trata-se de um *software* criado para processar dados numa

aplicação móvel, cujo objetivo é facilitar e/ou reduzir o tempo de execução de uma tarefa.

Fornecido em versão gratuita ou paga, o *app* é processado em sistemas operacionais móveis como Android, iOS ou Windows Phone. Esses sistemas operacionais são encontrados em dispositivos móveis, semelhantes aos computadores em termos de funções e recursos disponíveis (CARVALHO, 2015; SANTAELLA, 2016).

São inúmeros os *apps*. Cada um deles com funções que podem atender à diferentes necessidades, inclusive educacionais. Oliveira (2017) explica que a inserção dos *apps* na aprendizagem podem propiciar resultados inovadores para os processos educacionais.

Oliveira (2017) enfatiza, ainda, que, com os aplicativos na aprendizagem, tanto os professores quanto os alunos passam da condição de consumidores para construtores de novos espaços de aprendizagem, uma vez que essas aplicações exigem dos usuários habilidades e competências educacionais do século XXI, como comunicação, criatividade, criticidade e colaboração (MONTEIRO *et al.*, 2018).

Santaella (2016) apresenta uma reflexão sobre a função dos *apps* no processo interativo na aprendizagem: os professores precisam utilizar estrategicamente esses aplicativos para fins de aprendizagem, visto que o emprego das tecnologias na sala de aula permite a ele ressignificar o processo de construção do conhecimento de forma mais interativa, lúdica e colaborativa, transformando o modelo de ensino tradicional que, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos cada vez mais conectada (COUTO, PORTO e SANTOS, 2016).

Segundo Carvalho (2015), Santaella (2016) e Monteiro *et al.* (2018), o uso de aplicativos na educação tornou-se uma ferramenta capaz de desenvolver habilidades cognitivas e comunicacionais nas diferentes áreas do conhecimento humano, podendo colaborar, inclusive, de forma significativa para o desenvolvimento sociocultural, quando permite ao aluno vivenciar e interagir com outros idiomas, comportamentos, costumes, crenças e ideologias de lugares diferentes do seu.

O chamado *m-learning* (aprendizagem móvel), das quais o *app-learning* (aprendizagem por meio de aplicativos) é uma interface voltada aos usuários de dispositivos móveis, tem em comum com essa geração de alunos imersa em um contexto digital a vantagem da portabilidade, uma vez em que os alunos podem ser transportados por meio desses aparelhos a diferentes ambientes, tornando possível a conexão imediata à rede mundial de computadores (SANTAELLA, 2016).

À vista disso, a *web* disponibiliza um universo de novas possibilidades educativas e interativas entre diversos indivíduos e múltiplas culturas. Oliveira (2017) e Monteiro *et al.* (2018) enfatizam que, com as novas oportunidades sucedidas com a democratização e uso das ferramentas da *web*, os *apps* estão cada vez mais alcançando o seu espaço em atividades educacionais, dado que se tratam de experiências colaborativas que fomentam competências e habilidades de cunho pessoal, educacional e profissional.

O *app-learning* compreende estratégias didáticas e processos de aprendizagem que envolvem um conjunto de aptidões como a interdisciplinaridade, a comunicação, a criatividade, a memória, a colaboração, a reflexão e a criticidade, necessárias para que os alunos aprendam a fazer atividades em grupo, “[...] e de modo particular, preparar novas gerações para saber lidar e apropriar-se seletivamente do conhecimento disponível, transformando-o em saber útil para o uso individual e para a coletividade” (OLIVEIRA, 2017, p. 266).

Em síntese, o *app-learning* se transformou em um aliado ao processo de aprendizagem por potencializar práticas comunicacionais interativas, hipertextuais e em mobilidade (COUTO, PORTO e SANTOS, 2016; SANTAELLA, 2016), propiciando a customização pessoal da navegação pelo universo informacional que a *web* possibilita, admitindo ao aluno ser responsável pela estruturação, construção e reformulação do seu próprio conhecimento.

Nesse contexto de inserção estratégica dos *apps* no processo de aprendizagem, percebeu-se a oportunidade de trabalhar com o aplicativo Sli.do em sala de aula, a fim de integrar alunos tímidos no processo formativo, visto que ele se apresenta como um dos possíveis recursos para solucionar a problemática da timidez na aprendizagem.

Para tanto, na próxima seção, descreve-se o referido aplicativo, seus elementos e como os alunos podem se tornar mais engajados, interativos e compartilhar suas opiniões, online e em tempo real, utilizando essa ferramenta.

4 Sli.do

O Sli.do — disponível em: <https://www.sli.do> —, conforme pode ser visto na Figura 1, é um *app* baseado em perguntas e respostas, criado em 2012, que permite aos seus usuários interagir durante um evento ao vivo, fazendo perguntas e votando em enquetes em tempo real, com uso de seus smartphones, tablets e notebooks. Toda essa interatividade é acompanhada ao vivo, em projetores instalados no ambiente do evento e, simultaneamente,

no equipamento do participante.



Figura 1: Página inicial do Sli.do

Com o lema “Toda questão é importante”, o *app* é muito utilizado em reuniões e eventos empresariais com o intuito de promover o engajamento entre os colaboradores. O aplicativo mostra alto desempenho quando o assunto é tornar o processo comunicacional mais interativo. Com ele é possível:

- Melhor organizar as perguntas dos participantes: Por meio do Sli.do o usuário não é identificado e dessa forma ele fica mais à vontade para fazer perguntas e votar em enquetes que demonstram um resultado mais próximo da realidade dos participantes.
- Além de aumentar a quantidade e a qualidade das perguntas, permitindo que as pessoas perguntem anonimamente, é possível maximizar a eficácia do tempo de perguntas e respostas: Visto que os participantes podem decidir quais perguntas eles mais gostariam de discutir.
- Executar sessões eficazes de *brainstorming* (método usado para testar e explorar a capacidade criativa das pessoas individualmente ou em grupo): Uma vez que por meio do *app* é possível capturar as melhores ideias dos participantes de um evento sobre qualquer temática.
- Ter o controle sobre quais perguntas são feitas: dado que, ativando a moderação, as perguntas são filtradas e aquelas que apresentam palavras, termos e frases inadequadas são descartadas e não são projetadas.
- Escolher o tipo de pesquisa mais adequado às necessidades de apresentação dos resultados: Quando, por exemplo, se faz uma enquete de múltipla escolha rápida ou capture os *insights* com uma incrível pesquisa de nuvem de palavras.
- Integrar o Sli.do com as apresentações: Independente se sua

apresentação for no *PowerPoint*, *Keynote* ou *Prezi*, a projeção do *app* permite alternar facilmente entre os seus slides e o Sli.do. Pode-se, ainda, incorporar vídeo ao vivo com o Sli.do lado a lado

- Compartilhar os *insights* em um infográfico: Gerar um infográfico a partir dos dados do evento e compartilhe-o com colegas ou participantes via e-mail ou mídia social. (Site do Sli.do).

Para utilizar o *app*, os participantes devem acessar o site ou baixar o aplicativo no App store (<http://abre.ai/slidoappstore>) ou Google Play (<http://abre.ai/slidogoogleplay>). Para acessar o evento, basta digitar no *app* ou site do Sli.do inserindo a palavra-chave do evento após o símbolo cerquilha (#), conforme a Figura 2, ou cadastrando um novo perfil, colocando nome, instituição e e-mail.



Figura 2: Forma de ingresso no Sli.do

Como mencionado anteriormente, o aplicativo é muito utilizado no mundo corporativo, a exemplo das empresas Spotify, Coca-Cola, Booking.com, Lufthansa, Volkswagen, entre outras. Indaga-se, então, de que forma este *app* pode ser utilizado em sala de aula para o desenvolvimento de um aluno cada vez menos tímido e mais seguro? Na próxima seção, aponta-se algumas contribuições (possíveis) da inserção estratégica do Sli.do na aprendizagem.

5 Sli.do na aprendizagem

Após conhecer as possibilidades presentes no Sli.do, endossa-se a discussão acerca dos aplicativos que podem apoiar o processo de aprendizagem. Embora existam distintas ferramentas que podem ser amplamente aplicadas ao processo de aprendizagem, o Sli.do

sobressai-se dentre elas, justamente por sua capacidade em permitir a interatividade e o engajamento dos participantes no processo formativo de forma anônima.

Por meio da utilização do *app* na aula, o professor pode aumentar a participação dos alunos em discussões temáticas, obtendo *feedback* sobre as principais dúvidas e permitindo que eles enviem, façam suas perguntas e sejam valorizados no processo de aprendizagem, assim como apontam Casares e Caballo (2014).

É possível fomentar no aluno, principalmente naquele que é tímido, um espírito mais participativo e engajado, fazendo com que ele se sinta motivado a responder aos questionamentos feitos no Sli.do pelo professor uma vez que essa resposta pode ser enviada anonimamente, dado que a timidez está associada ao medo de falar em público (AXIA, 2013).

Outra contribuição do *app* é que ele permite introduzir novos formatos de avaliação, tirando a pressão das avaliações tradicionais e transformando este momento em divertido teste. Motta Filho (2015) garante que o aluno tímido entra em constante conflito diante de momentos de pressão e tal questão o leva a não saber lidar com as avaliações realizadas comumente nas instituições de ensino.

Como incentiva Almeida e Mahoney (2014), é importante despertar nos alunos os gênios silenciosos que há dentro deles. Dá-se então a necessidade de reconhecer os mais tímidos e valorizá-los no processo de integração do Sli.do, incentivando-os a utilizarem o *app* em sala de aula. Inclui ainda a elaboração de perguntas aos alunos durante e após as aulas e que essas perguntas lhes permitam compartilhar respostas relacionadas ao seu dia a dia, sua cultura, às suas experiências, aos seus saberes e suas opiniões.

Como o próprio lema do Sli.do diz “Toda questão é importante”. Por isso, deve-se dar aos alunos a chance de perguntar qualquer coisa. No processo de colaboração também é válido questionar se outro aluno consegue responder à dúvida do colega de turma. No que tange à avaliação da aprendizagem, verifica-se a dificuldade de compreensão sobre um assunto ainda no decorrer da aula. Com o uso do *app* o professor consegue visualizar se a temática precisa de mais explicações ou se todos entenderem o material apresentado.

Dentro da proposta de interatividade do aplicativo, é possível realizar algumas dinâmicas. Todos os alunos gostam de um pouco de diversão. Mantenha-os conectados e peça para eles preverem a resposta correta antes de revelá-la. Após a votação de todos, use os resultados para iniciar uma discussão e fornecer mais explicações.

6 Comentários

Mediante ao exposto acima, percebe-se que a integração pedagógica do aplicativo Sli.do pode propiciar resultados significativos para os processos educacionais. Essa nova forma de interatividade de alunos tímidos por meio de *apps* tem como base uma pedagogia da virtualidade aliada ao uso criativo dos recursos da internet, abrindo espaços não-formais para uma série de possibilidades a nível educacional, promovendo habilidades, competências e estimulando a autonomia do aluno, a colaboração e a inteligência coletiva.

Essas novas práticas pedagógicas que envolvem aplicativos podem permitir com que os alunos despertem, em si, o caráter participativo para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências naquilo que produzem, por meio de propostas que estimulem o engajamento e a reflexão dos conhecimentos adquiridos em sala de aula.

Apresentou-se, neste texto, algumas contribuições do aplicativo Sli.do enquanto ferramenta para que professores possam engajar e interagir com seus alunos tímidos durante o processo formativo. Todavia, esses resultados são apenas de cunho teórico. Espera-se, então, a realização de novas investigações acerca da inserção prática e estratégica do *app* na aprendizagem.

Vale ressaltar que a tecnologia sozinha não consegue chegar aos resultados, sem que o professor encontre também formas de interagir com os alunos tímidos. É importante que os professores também devem compreender o papel deles diante do processo educacional, não só usando tecnologias. As tecnologias podem dar voz e vez aos mais tímidos, mas será que eles compreendem o papel que deles se espera?

Referências

ALMEIDA, Laurinda Ramalho; MAHONEY, Abigail Alvarenga. (Org.). *Henri Wallon: Psicologia e Educação*. 9 ed. São Paulo: Loyola, 2014.

AXIA, Giovanna. *Timidez: um dote precioso do patrimônio genético humano*. Tradução de Silva Debetto Cabral. 3. ed. São Paulo, 2013.

CARVALHO, Ana Amélia. (Coord.). *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*. Lisboa: Ministério da Educação/Direção Geral da Educação, 2015.

CASARES, María Inés Monjas. *A timidez na infância e na adolescência*. Tradução de Tatiane da Silva Pires Felix. 2. ed. Madrid: Pirâmide, 2016.

CASARES, María Inés Monjas; CABALLO, Vicente E. A timidez infantil. In: SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. (Org.). *Estudos de caso em psicologia comportamental infantil*. v. II. Campinas: Papyrus, 2014, p. 11-42.

COUTO, Edvaldo; PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa. (Org.). *App-learning: experiências de pesquisa e formação*. Salvador: EdUFBA, 2016.

HAN, Byung-Chul. *Topologia da violência*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michéle. *História das teorias da comunicação*. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

MENEZES, Geórgia Mônica Marques. *Consequências psicológicas e sociais da timidez*. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia). Faculdade do Vale do Ipojuca. Caruaru.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva; RODRIGUES, Sannya Fernanda Nunes; MENDES, Ezenilde Rocha; SILVA, Antônio Carlos Borges. [Sociedade da aprendizagem: da ubiquidade aos novos paradigmas do app-learning](#). *Tecnologias na Educação*, v. 10, n. 27, p. 1-13, 2018.

MOTTA FILHO, Cândido. *Ensaio sobre a timidez*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

OLIVEIRA, Carloney Alves. [Aprendizagem com mobilidade e ensino de Matemática: evidências da utilização na formação inicial do pedagogo](#). *Laplage em Revista*, Sorocaba, v. 3, n. 3, p. 261-273, ago. 2017.

SANTAELLA, Lucia. App-learning e a imaginação criativa a serviço da educação. In: COUTO, Edvaldo; PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa. (Org.). *App-learning: experiências de pesquisa e formação*. Salvador: EdUFBA, 2016, p. 7-10.

SILVA, Jacqueline Félix; PINTO, Anamelea de Campo. [Geração C: conectados em novos modelos de aprendizagem](#). In: VIII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 2009, Rio de Janeiro. Anais do VIII BSGDE. Rio de Janeiro: SBGames, 2009, p. 1-4.